NES-DI-FRA★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

SKATE OR DIE®

PALCOM™
SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF PALCOM

You're now the proud owner of PALCOM's authentic version of Skate or Die for the Nintendo Entertainment System. We suggest that you read the following instructions thoroughly before skating into action against Bionic Lester and his warped sense of humor.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/HOW TO BEGIN. 4
PRACTICE & COMPETITION MODES 5
DOWNHILL RACING. 6
REGULAR FOOT & GOOFY FOOT 7
FREESTYLE COMPETITION. 8
HOW TO PERFORM TRICKS 9
THE JAM. 10
THE HIGH JUMP 11
THE JOUST 12
BOARDING DUDES. 13
TAKING CARE OF YOUR GAME 14

WELCOME TO A RAD INFESTED WORLD

There's a place on Earth where hot dogs and nachos are health foods, summer vacations last the year round, and punk rockers with mohawk haircuts are looked upon as mello dudes. It's a place where rulers are determined not by their fund raising talents, but by their power to dominate the streets with rad skateboarding skills.

Here, the king of the road is none other than that skateboarding maniac—Rodney Recloose, owner of the Flesh 'N Asphalt Skateboard Shoppe. He, along with his freaked-out son, Bionic Lester, and their crazed cronies, Pete and Eddie, rule the streets with iron wheels. They're sort of a nuclear waste version of Al Capone and his once ruthless gang of gangsters.

As a newcomer on the scene, with power aspirations of your own, you must prove yourself to Rodney and his free-wheeling weirdos. That means you'd better be on your toes when you challenge friends in free-style and downhill competitions packed with rock 'n rolls and rail slides. And you'd better be on your worst behavior when you come board-to-board with Lester in the "whack 'em upside the head" joust!

HOW TO BEGIN

To enter the bizarre world of Rodney Recloose, press the Start Button when the title screen appears. Now you're smack in the middle of his skateboard shoppe, bargaining for a wild and crazy time.

At Rodney's you'll decide to either SIGN IN, GO PRACTICE, GO COMPETE, or just check-out the high scores. To select your option, use the Control Pad to line up the cursor with one of the four categories, then press the A Button. If you're competing, begin by signing in. If you're practicing, you needn't sign in.

SIGN IN

On the SIGN IN screen, use the Control Pad to select the number of players competing, then press the A Button.

Next, use the Control Pad to select the initials of each player, and press the A Button to lock-

in one letter at a time. If you make a mistake, press the B Button to delete the incorrect letter. If you choose to delete an entire name, select CLR and press the A Button.

Up to 8 players can participate at any one time, with play alternating between players. If you play alone, you'll automatically be paired against Lester, Pete, or Eddie.

You must sign in each time you COMPETE in Skate or Die, because the names are deleted if the game is switched off.

When you've finished signing in, select END and press the A Button. The game will automatically start.

THE HIGH SCORE SCREEN

To review the initials of the hottest skateboarding dudes, line up the cursor with the trophy in Rodney's hangout, then press the A Button.

THE PRACTICE MODE

Before signing in, you can warm-up your wheels in Practice Alley. Simply select GO PRACTICE at Rodney's and press the A Button. From there you'll find yourself on the streets, with six roads surrounding you. Use your Controller as if you were cruising "Goofy Foot" (see page 7 for details) and head for the twisted trial of your choice.

The five events you can choose from are the Jam, Joust, Freestyle Competition, High Jump, and Downhill Racing. You can also choose the Compete All Street. If you wind up there, you'll be in line to play all five events—one right after the other.

After you complete a Practice event, you can choose to repeat the event or return to the street screen.

THE COMPETITION MODE

The Competition Mode puts you in the same predicament as the Practice Mode, with six "anything but easy" streets awaiting your skill and bravery.

The big difference here, though, is that you need to sign in before you compete, and the highest scores are destined for the trophy screen.

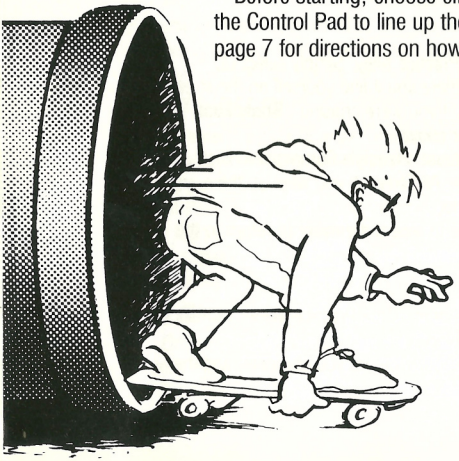
IT'S ALL DOWNHILL FROM HERE

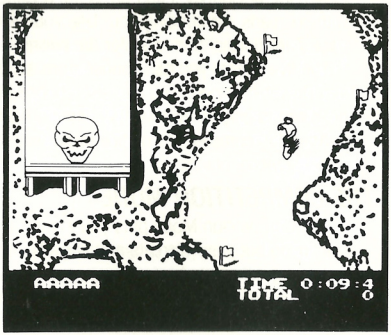
At the beginning of the Downhill Race you're poised at the tip top of the tallest hill in Boulderdash Park. The park keeper, Ranger Rick Jr., is slacking off on his duties and is at the doughnut shop stuffing his face with cream filled Long Johns.

That means the place is wide open for you to go all-out and really concentrate on getting the best from your board.

This race is a test of speed and timing, as you jump ramps, duck through pipes and whip around flags. Naturally, the more obstacles you clear, the more points you score. Your overall time also determines your total score.

Before starting, choose either REGULAR FOOT or GOOFY FOOT by using the Control Pad to line up the cursor, and then press the A Button (see page 7 for directions on how to operate both).





THE DIFFERENCE BETWEEN REGULAR FOOT & GOOFY FOOT

In REGULAR FOOT you control your man as he appears on the screen, which means your right is left and your left is right. In GOOFY FOOT you control your man as if you were actually on the board, meaning your right is right and your left is left. If this makes absolutely no sense, see the following chart:

	REGULAR FOOT	GOOFY FOOT
Press Up	Slow Down	Speed Up
Press Down	Speed Up	Slow Down
Press Left	Turn Left	Turn Right
Press Right	Turn Right	Turn Left

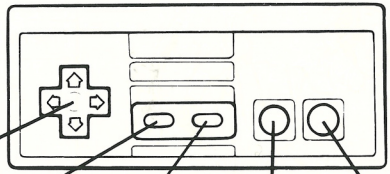
The A Button and Its Functions

Press UP on the Control Pad together with the A Button to jump.

Press DOWN on the Control Pad together with the A Button to duck.

Press RIGHT or LEFT on the Control Pad together with the A Button to turn faster.

Press the A Button after you've taken a spill to get back on your feet and return to the race.



Control Pad *Select Button* *Start Button* *B Button* *A Button*

USE YOUR IMAGINATION IN FREESTYLE COMPETITION

Just because the event is called Freestyle doesn't mean there are any free rides. In fact, you're gonna have to work your tail off if you expect to earn any big buck bonus points.

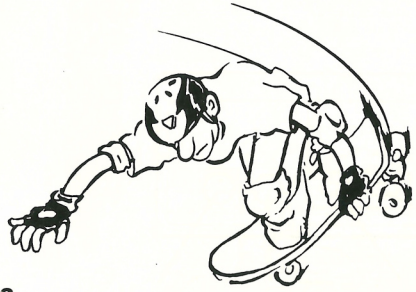
Each player gets 10 tries at the U-ZONE (5 from each side of the zone). Whoever successfully performs the most tricks receives the highest score (See page 9 for details on how to perform tricks).

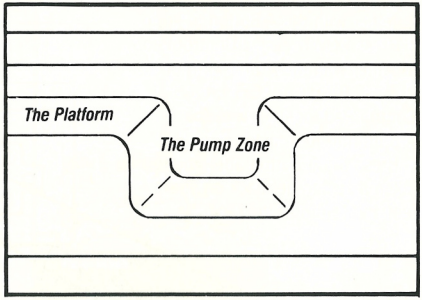
How To Score In The U-ZONE

You begin the Freestyle Competition from the Platform area, but the real challenges take place in the Pump Zone.

To enter the Pump Zone for some serious thrills, press the A Button. As you near the zone, press the A Button continuously and as fast as possible to build up speed.

When you reach the Pump Zone, try to perform tricks by following the directions on page 9.





THE TRICKS OF THE TRADE

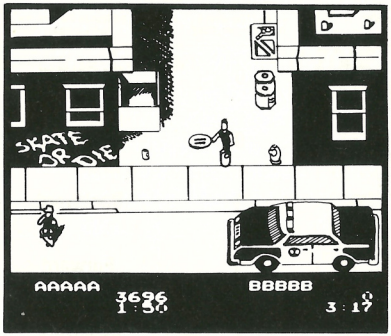
Follow the following directions to trick the judges into awarding you mega-points during the Freestyle Competition.

TRICKS TO CHOOSE FROM	# OF TIMES TO PRESS THE A BUTTON WHILE IN THE PUMP ZONE	THE DIRECTION TO PRESS THE CONTROL PAD (In relation to the direction you're skating)
Kickturn	0	Backward
Rock 'N Roll	0	Forward
Foot Plant	1	Backward
Rail Slide	1	Forward
Hand Plant	2	Backward
Ollie	2	Forward
Aerial	0 = low jump 1 = middle jump 2 = high jump	No pressing required

JAM ON!

The Downhill Jam is a madcap race through one of the sleeziest back alleys ever to be pillaged by thugs, vermin and other underworld derelicts.

Your unsavory goal in this punked-out event is to knock over as many other racers as inhumanly possible, and to smash trashed-out obstacles that litter the road for bonus points. To accomplish these treacherous tasks, you've gotta Punch & Kick to your heart's content.



To begin, choose either REGULAR FOOT or GOOFY FOOT using the Control Pad, then press the A Button. You control your movements in the Jam the same as you did in the Downhill Race (page 6).

How to Punch and Kick

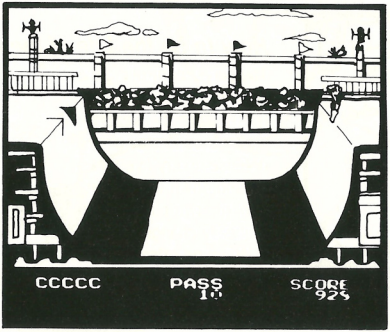
To Punch: Press the Control Pad in the direction the skater is facing and press the A Button.

To Kick: Press the Control Pad in the opposite direction the skater is facing and press the A Button.

NOTE: There are three kinds of kicks—High, Medium & Low. Press the Control Pad UP and either LEFT or RIGHT together with the A Button to kick High. Press LEFT or RIGHT together with the A Button to kick Medium. Press DOWN and either LEFT or RIGHT together with the A Button to kick Low.

THE HAIR RAISING HIGH JUMP

You don't need a pilot's license to soar into the high flying high jump; you just need to be certified as nuts. That means you've got the go-ahead to go for it all and put on an air show.



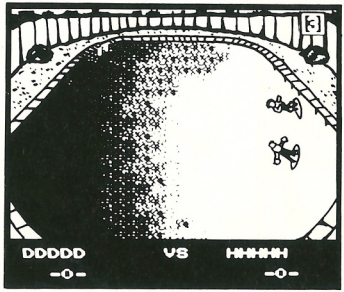
How to Fly

The highest scores are awarded to the highest jumps. To reach the victory plateau, enter the U-ZONE by pressing the A Button. Increase your speed by pressing the Control Pad together with the B Button. The faster you press the B Button, the faster you'll go.

When you're ready to lift-off, press the A Button. Timing is critical. The key is to press the A Button again at the top of your jump. You have a total of ten attempts to kiss the sky.

JOUST ABOUT!

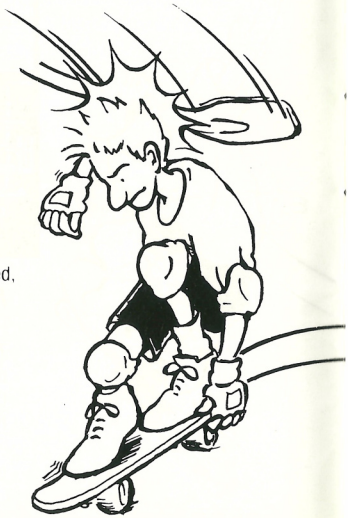
While hanging out in Rodney's backyard, waiting for a Bar-BQ, you suddenly find yourself locked in the heat of battle in his drained heated swimming pool. Now you're up against hard hitting skateboarders who wield big thick sticks. This is where you'll literally Skate or Die!



How to be the Life of the Pool Party

The player controlling the stick is automatically on offense, while the weaponless player tries to stay alive on defense. Every five times up and down the swimming pool the two players automatically change roles.

When on offense, you try to whack the defensive player upside the head. When on defense, you scramble to avoid the punishment. The first player to take a 3 point lead is the victor. If, after the round is finished, you're tied, the first player to take a 2 point lead wins.



To navigate the pool, press the Control Pad UP to sail in reverse, and press it DOWN to go forward-ho! To strike blows press the A Button.

If you're in the GO PRACTICE Mode, you'll compete against either Pete (for beginners), Eddie (for intermediates) or Lester (for advanced). Choose your opponent with the Control Pad, then press the A Button.

If you're in the GO COMPETE Mode, you'll compete against a friend. Remember - up to eight people can play. If an odd number of players have signed in, the last player receives a "bye" in the first round and automatically advances to the second round.

POSEUR PETE
BIONIC LESTER
AGGRO EDDIE

Treat Your PALCOM Cassette Carefully

- This PALCOM cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry. will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

- Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

BIENVENUE DANS LE MONDE DE PALCOM!

Félicitations pour votre achat de L'authentique version PALCOM de Skate or Die pour la console de jeu NINTENDO. Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant d'affronter Bionic Lester et son sens tordu de l'humour dans un tournoi de skate.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/POUR COMMENCER 16
MODES ENTRAINEMENT ET COMPETITION 17
COURSES DE DESCENTE 18
MODE REGULIER ET MODE INVERSE 19
STYLE LIBRE 20
LES TOURS DU METIER 21
LA COURSE FOLLE 22
LE GRAND BOND 23
LE TOURNOI 24
LES PROS DU SKATE 25
ENTRETIEN DU JEU 26

BIENVENUE DANS UN MONDE DEMONIAQUE!

Il y a un endroit sur terre où frites et hot dogs sont synonymes de gastronomie, où les vacances durent toute l'année et où les rockers punks avec des coupes à la mohican ne sont pas choisis pour leur philanthropie, mais en fonction de leur capacité à dominer les rues avec leur étonnante habileté au skate.

Dans cet endroit, le seigneur des routes n'est autre que ce maniaque du skate.-Rodney Recloose, propriétaire de la boutique de skateboard Flesh 'N Asphalt (Peau et Bitume). En compagnie de son fils Bionic, un véritable dingue, et de leurs amis Pete et Eddie, d'authentiques aliénés, il règne sur les rues avec ses roues de fer. Ils forment un groupe terrifiant du style Mad Max.

En tant que nouveau venu dans ces lieux, avec votre propre volonté de puissance, vous devez faire vos preuves par rapport à Rodney et à ses compagnons sans foi ni loi. Cela signifie que vous feriez mieux d'être en pleine forme quand vous les affronterez dans des compétitions de style libre et de descentes remplies de rock 'n rolls et de glissades sur arête. Et vous feriez mieux de laisser tomber toutes vos bonnes manières quand vous en viendrez à faire du bord-à-bord avec Lester dans une rencontre où tous les coups sont permis.

POUR COMMENCER

Pour entrer dans le monde étrange de Rodney Recloose, appuyez sur le bouton START dès l'apparition de l'écran titre. Vous êtes au beau milieu de la boutique de skateboard, en train de marchander comme un sauvage.

Chez Rodney, vous déciderez de faire soit un SIGN IN (inscription), un GO PRACTICE (entraînement), ou un GO COMPETE (compétition), ou simplement une vérification des scores. Pour sélectionner votre option, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour placer le curseur sur l'une des quatre catégories, appuyez ensuite sur le bouton A. Si vous êtes en compétition, commencez par vous inscrire. Cela n'est pas nécessaire si vous êtes à l'entraînement.

SIGN IN (inscription)

A l'écran d'inscription, utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir le nombre de joueurs en liste puis appuyez le bouton A.

Ensuite, utilisez la manette multidirectionnelle pour définir les initiales de chaque joueur et appuyez sur le bouton A pour introduire les lettres l'une après l'autre. Si vous vous trompez, appuyez sur le bouton B

pour supprimer la lettre erronée. Si vous voulez supprimer tout un nom, selectionnez CLR et appuyez sur le bouton A.

Huit joueurs au maximum peuvent participer au jeu simultanément, avec des alternances entre joueurs. Si vous jouez seul, vous serez automatiquement confronté à Lester, Pete ou Eddie.

Vous devez vous inscrire chaque fois que vous entrez en COMPETITION dans Skate or Die, car les noms sont effacés quand la console est éteinte.

En fin d'inscription, selectionnez END /fin) et appuyez sur le bouton A. Le jeu démarre automatiquement.

ECRAN DES RESULTATS

Pour examiner les initiales des pros du skate, placez le curseur sur le trophée dans le domaine de Rodney, puis appuyez sur le bouton A.

MODE ENTRAINEMENT

Avant de vous inscrire, vous pouvez réchauffer vos roulettes dans Practice Alley. Choisissez tout simplement GO PRACTICE chez Rodney, puis appuyez sur le bouton A. A partir de cet instant vous allez vous retrouver dans les rues, entouré de six routes. Utilisez vos manettes comme si vous étiez en train de vous déplacer dans le mode "Inverse" (voir page 19 pour des détails) et dirigez-vous vers les tests ardus de votre choix.

Vous pouvez choisir parmi cinq épreuves: La Course folle, Tournoi, Compétition Style libre, Grand Saut, Course de Descente. Vous pouvez également choisir Compete All Street (toutes les épreuves). Si vous arrivez là, vous effectuerez chaque épreuve successivement.

Après avoir terminé une épreuve, vous pouvez choisir de la recommencer ou de retourner à l'écran des rues.

MODE COMPETITION

Le mode Compétition vous place dans la même situation que le mode Entraînement, avec six rues des plus difficiles attendant votre savoir-faire et votre courage.

La grande différence cependant est que vous devez vous inscrire avant d'entrer en compétition et que les résultats les plus élevés sont destinés à l'écran des trophées.

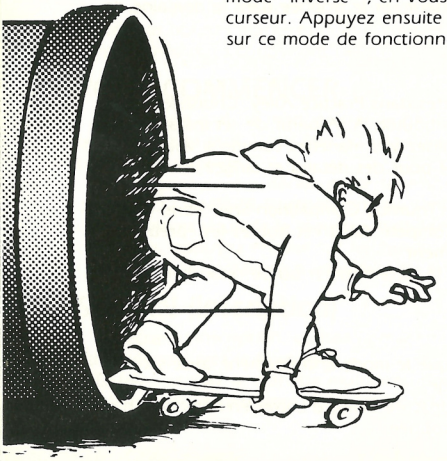
EN AVANT POUR LA DESCENTE!

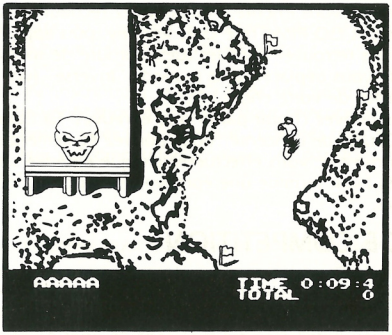
Au début de la course de descente, vous vous trouvez tout en haut de la colline la plus élevée de Boulderdash Park. Le gardien du parc, le Ranger Rick Jr., est en train de prendre du bon temps et se baffre de beignets pleins de crème à la pâtisserie.

Cela veut dire que la place est grande ouverte pour foncer et ne penser qu' à tirer le maximum de votre skate.

Cette course est un test de vitesse et de synchronisation: vous sautez par dessus les rampes, vous foncez à travers les tuyaux et vous contournez des drapeaux. Bien sûr, plus vous passez d'obstacles, plus vous marquez de points. Votre temps total détermine également votre résultat final.

Avant de commencer, choisissez de concourir soit en mode "Regulier" soit en mode "Inverse ", en vous servant de la manette multidirectionnelle pour placer le curseur. Appuyez ensuite sur la touche A (voir à la page 19 pour plus de détails sur ce mode de fonctionnement).





DIFFERENCES ENTRE MODES REGULIER (Regular Foot) ET INVERSE (Goofy Foot)

Le mode "Regulier" permet de commander votre homme tel qu'il apparaît à l'écran, ce qui veut dire que votre droite correspond à sa gauche et que votre gauche correspond à sa droite. Le mode "Inverse" signifie que vous commandez votre homme comme si vous étiez vous-même sur le skate, votre droite étant sa droite, votre gauche étant sa gauche. Si vous n'y comprenez rien, jetez un coup d'oeil au schéma ci-contre.

	REGULIER	INVERSE
Vers le Haut	Ralentir	Accélérer
Vers Le Bas	Accélérer	Ralentir
A gauche	A gauche	A droite
A droite	A droite	A gauche

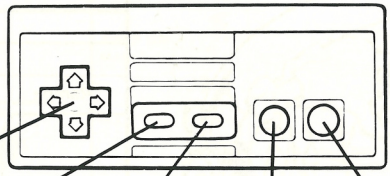
ROLE DU BOUTON A

Pour sauter, appuyez Vers le Haut sur la manette multidirectionnelle en même temps que sur le bouton A.

Pour vous baisser, appuyez Vers le Bas sur la manette multidirectionnelle en même temps que sur bouton A.

Pour tourner plus vite, appuyez sur A gauche et A droite sur la touche multidirectionnelle en même temps que sur le bouton A.

Pour vous relever et reprendre la course après vous être planté, appuyez sur le bouton A.



Manette multidirectionnelle — Bouton SELECT — Bouton START — Bouton B — Bouton A

UTILISEZ VOTRE IMAGINATION EN STYLE LIBRE

Ce n'est pas parce que l'épreuve est de style libre que vous pouvez partir en roue libre. En réalité, il va falloir montrer ce que vous savez faire pour gagner des points de bonification qui en valent la peine.

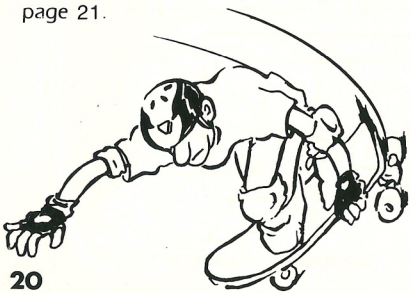
Chaque joueur a droit à dix essais en zone U (5 à partir de chaque côté de la zone). Celui qui réussit le plus de tours marque le plus grand nombre de points (voir en page 21 pour des détails sur la façon de réaliser des tours).

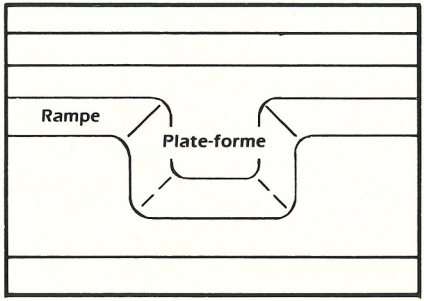
POUR MARQUER DES POINTS EN ZONE U

Vous commencez la compétition de style libre sur la plate-forme, mais le véritable défi a lieu dans la rampe.

Pour pénétrer dans la rampe et pour avoir de véritables frissons, appuyez sur le bouton A. En vous approchant de la rampe, appuyez sans arrêt et aussi rapidement que possible sur le bouton A pour augmenter votre vitesse.

Ayant atteint la rampe, essayez de faire des tours en suivant les suggestions de la page 21.





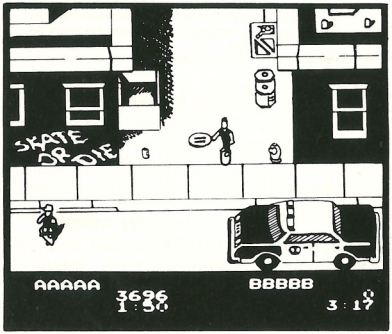
LES TRUCS DU METIER

Suivez ces instructions pour amener les juges à vous accorder des méga-points pendant la compétition de style libre!!

Choix de tours	Nombre de fois où il faut appuyer sur le bouton A dans la rampe	Sens d'appui sur la manette par rapport à votre direction de skating
VIRAGE RAPIDE	0	EN ARRIERE
ROCK'N ROLL	0	EN AVANT
APPUI SUR PIED	1	EN ARRIERE
RACLEMENT	1	EN AVANT
APPUI SUR MAIN	2	EN ARRIERE
OLLIE	2	EN AVANT
AÉRIEN	0 = saut bas 1 = saut moyen 2 = saut élevé	Inutile d'appuyer

LA COURSE FOLLE

Le Downhill Jam est une course folle au travers d'un des passages les plus minables jamais pillés par des loubards, des vermines et d'autres espèces de rebuts en provenance du milieu.



Votre objectif peu attrayant dans cette épreuve est de renverser autant d'autres coureurs qu'il est inhumainement possible et de démolir les obstacles de détritus qui sont dispersés sur la route. Pour accomplir ces tâches pleines d'embûches, il vous faudra donner des coups de poing et des coups de pied à tire-larigot.

Pour débuter, choisissez soit le mode "Regulier" ou le mode "Inverse" en vous servant de la manette multidirectionnelle et en appuyant sur le bouton A. Vous contrôlez vos mouvements dans la Course Folle exactement comme vous l'avez fait dans la course de descente (page **18**).

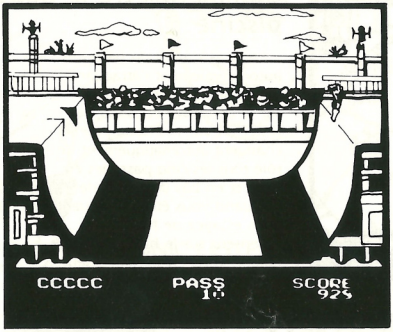
COUPS DE POING ET COUPS DE PIED

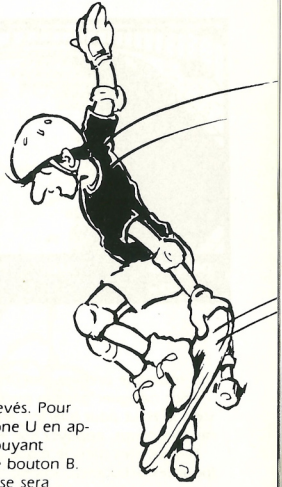
Coup de poing Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans le sens du skater et appuyez sur le bouton A.

Coup de pied Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans le sens opposé au skater et appuyez sur le bouton A.
REMARQUE: Il y a trois types de coup de pied - Haut, à Mi-hauteur et Bas. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le Haut et soit à gauche, soit à droite en même temps que sur le bouton A pour un coup de pied à Mi-hauter.
Appuyez vers le Bas et soit à Gauche, soit à Droite en même temps que sur le bouton A pour un coup de pied Bas.

LE GRAND SAUT A VOUS FAIRE DRESSER LES CHEVEUX SUR LA TETE

Vous n'avez pas besoin d'être titulaire d'un brevet de pilote pour vous lancer dans un saut de grand vol; il vous suffit d'être reconnu comme étant timbré. Cela veut dire que vous avez l'autorisation de décoller pour une exhibition aérienne démente.





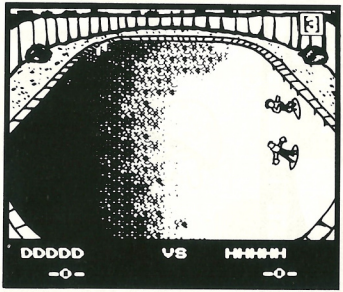
Comment voler

Les meilleurs scores sont attribués aux sauts les plus élevés. Pour parvenir sur le plateau de la victoire, pénétrez dans la zone U en appuyant sur le bouton A. Augmentez votre vitesse en appuyant simultanément sur la manette multidirectionnelle et sur le bouton B. Plus vous appuierez vite sur le bouton B, plus votre vitesse sera grande.

Quand vous êtes prêt à vous arracher du sol, appuyez sur le bouton A. Une parfaite synchronisation est indispensable. Il est vital d'appuyer de nouveau sur le bouton A à l'apogée de votre saut. Vous disposez de dix essais au total pour embrasser les étoiles.

LE TOURNOI

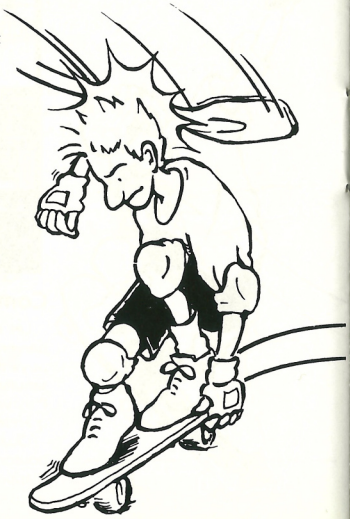
Alors que vous traînez dans le jardin de Rodney en attendant le barbecue, vous vous trouvez tout à coup en pleine bagarre à l'intérieur de sa piscine vidée. Maintenant vous devez vous bagarrer contre les skaters frappant dur, armes de gros bâtons. C'est maintenant qu'il va vous falloir agir en pro ou mourir.



Comment être le boute-en-train à la piscine

Le joueur armé du bâton est automatiquement l'attaquant, tandis que le joueur désarmé est sur la défensive et essaie de rester en vie. Les deux joueurs changent automatiquement de rôle tous les cinq passages en haut et en bas de la piscine.

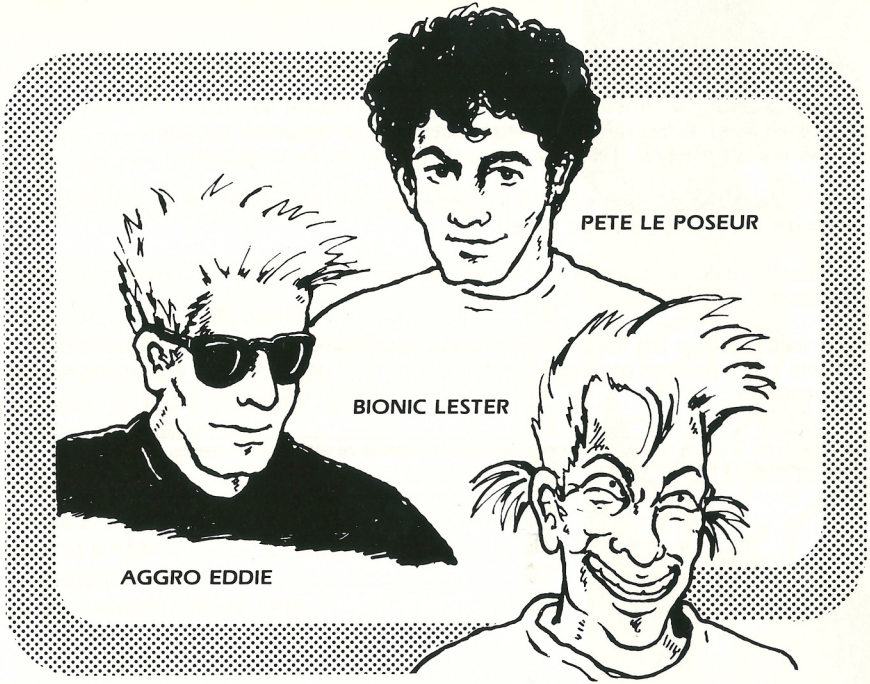
Quand vous êtes l'attaquant, vous essayez de frapper le défenseur sur le haut de la tête. Quand vous êtes le défenseur, vous déguerpissez pour éviter d'être frappé. Le premier joueur ayant trois points d'avance gagne. S'il y a égalité à la fin du round, le premier joueur qui reprend deux points d'avance gagne.



Pour naviguer dans la piscine, appuyez sur la manette multidirectionnelle Vers le Haut pour aller en arrière et Vers le Bas pour aller en avant! Pour donner des coups, appuyez sur le bouton A.

Si vous êtes dans le mode Entraînement, vous aurez à lutter contre, soit Pete (pour les débutants), soit Eddie (pour les joueurs intermédiaires), soit Lester (pour les joueurs confirmés). Choisissez votre adversaire avec la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur le bouton A.

Si vous êtes dans le mode Compétition, vous serez opposé à un ami. N'oubliez pas que huit personnes au maximum peuvent jouer. Si le nombre de joueurs inscrits est impair, le dernier joueur reçoit un au-revoir dans le premier round et passe automatiquement au deuxième round.


PETE LE POSEUR
BIONIC LESTER
AGGRO EDDIE

PRENEZ SOIN DE VOTRE CASSETTE PALCOM

* Cette cassette Palcom est un appareil de précision équipé de circuits électroniques complexes. Evitez de la soumettre à des chocs intempestifs ou à des températures extrêmes. N'essayez jamais de l'ouvrir ou de la démonter.

* Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau pour éviter d'endommager le circuit du jeu.

* Veillez toujours à couper le courant en montant la cassette sur sa console ou en l'ôtant.

* Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans le connecteur de la console . Cela pourrait provoquer un fonctionnement défectueux ou endommager l'appareil.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

WELKOM IN DE WERELD VAN PALCOM!

Je bent nu eigenaar van de enige Skate or Die van Palcom voor het Nintendo Entertainment System. Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je de strijd begint tegen Bionic Lester en zijn vrienden.

INHOUD

INTRODUCTIE/HOE BEGIN JE 28
OEFENING & COMPETITIE KEUZE 29
BERGAF RACEN 30
NORMALE VOET & 'GOOFY' VOET 31
FREESTYLE COMPETITIE 32
HAAL TRUCS UIT 33
DE RACE 34
DE HOGE SPRONG 35
DE TWEEKAMP 36
JE TEGENSTANDERS 37
HOE BEHANDEL JE JE SPEL 38

WELKOM IN HET RIJK DER WIELEN!

Er is een plaats op aarde waar hot dogs en patat gezond voedsel zijn, de vakantie het hele jaar duurt en punkers met hanekammen als lieve jongetjes beschouwd worden. Je macht hangt niet af of je een sterke of knappe jongen bent, maar of je de straat kunt beheersen met je skateboard.

De baas in de straat is de skateboard maniak Rodney Recloose, eigenaar van de Flesh 'N Asphalt Shop. Hij beheerst samen met zijn gekke zoontje, Bionic Lester, en diens vriendjes, Pete en Eddie, de straten met hun ijzeren wielen. Ze zijn een soort modern afgietsel van Al Capone en zijn gangster bende.

Als een nieuwkomertje met veel ambite, moet je jezelf bewijzen tegenover Rodney en zijn doldwaze rijders. Wees dus altijd op je hoede als je de strijd begint in snelle bergafadalingen en freestyle sprongen. En pas goed op voor Lester als je hem tegenkomt in de tweekamp, voor je het weet heb je een slag te pakken.

HOE BEGIN JE

Druk op START tijdens het titelscherm om te beginnen in rare wereld van Rodney Recloose. Je start in zijn winkel en pingelt af tot het einde.

Bij Rodney kies je voor SIGN IN (inschrijven), GO PRACTICE (oefenen), GO COMPETE (competitie) of check je alleen de hoogste scores. Zet met de Vierpuntsdruktoets de cursor op de juiste plaats en druk dan op de A knop. Als je de competitie gaat doen moet je je eerst inschrijven (SIGN IN). Bij het oefenen hoeft dat niet.

SIGN IN

Kies op het SIGN IN het aantal spelers waarmee je speelt en druk dan op A.
Gebruik nu de Vierpuntsdruktoets om de initialen in te voeren en druk op A om ze vast te leggen.

Als je je vergist kun je verbeteren met de B knop. Kies CLR en druk op A om een hele naam uit te wissen.

Je kunt met maximaal 8 spelers tegelijk (om de beurt) spelen. Als je alleen speelt, speel je automatisch tegen Lester, Pete of Eddie.

Je moet elke keer de namen opnieuw invoeren, want als je het controldeck uitzet, gaan de namen uit het geheugen.

Als je klaar bent met SIGN IN, kies dan END en druk op A. De race gaat beginnen.

HOOGSTE SCORE SCHERM

Je kunt de initialen van beste skateboarders bekijken. Zet daarvoor de cursor bij de beker in de winkel en druk op A.

HET OEFENEN

Voor het inschrijven kun je in een straatje nog wat oefenen. Kies in de winkel voor GO PRACTICE en druk op A. Je komt nu op straat te staan en je ziet zes straten. Gebruik je controller alsof je met je 'Goofy' Voet staat (zie pagina 31 voor details) en kies de kant die je op wilt gaan.

Je kunt kiezen uit de volgende onderdelen: de Race, Tweekamp, Freestyle competitie, Hoge Sprong en Bergaf Racen. Je kunt ook nog naar de Compete All straat. Als je daarheen gaat, doe je al de vijf onderelen achter elkaar.

Na elk onderdeel kun je het nog een keer of weer terug naar het keuzescherm.

DE COMPETITIE

In de competitie ga je, net zoals bij het oefenen, de vijf straten afleggen - maar wel wat moeilijker!

Hiervoor moet je je alleen eerst inschrijven om mee te dingen naar een plaatsje op de hoogste score bord!

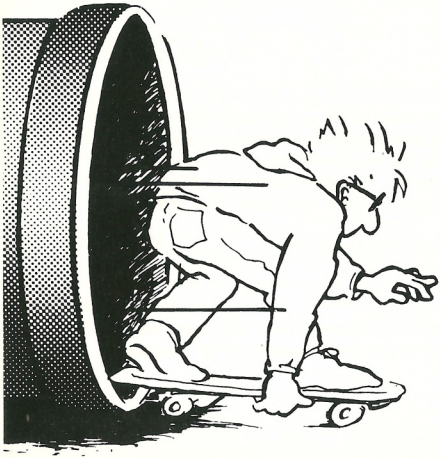
VANAF NU GAAT HET ALLEEN NOG MAAR BERGAF!

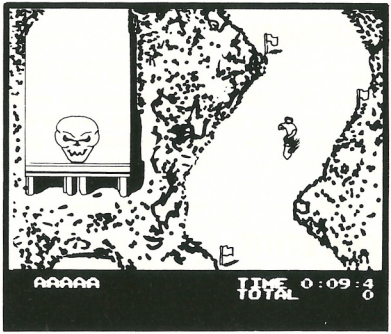
Aan het begin van de bergaf race sta je aan de top van de hoogste berg van het park in de stad. De parkwachter, Ranger Rick Jr. ,zit in de snackbar zich vol te stoppen met ijs en patat.

Je kunt dus vrij je gang gaan en je uitleven op je skateboard.

Het is een race van snelheid en timing, want je springt over schansen, duikt door pijpen en ontwijkt de vlaggen. Hoe meer hindernissen je neemt, hoe meer punten je krijgt, maar je totale tijd is ook belangrijk

Voor je begint, moet je eerst kiezen voor REGULAR (gewone) FOOT of GOOFY (vreemde) FOOT. Druk daarna op A (zie pagina 31 voor details).





HET VERSCHIL TUSSEN REGULAR EN GOOFY VOET

Bij REGULAR voet bestuur je het figuurtje zoals je hem ziet op het scherm, dus jouw rechts is links en jouw links is rechts. Bij GOOFY voet bestuur je hem alsof je zelf op het board staat. Als je dit echt niet snapt, misschien brengt dit wat duidelijkheid:

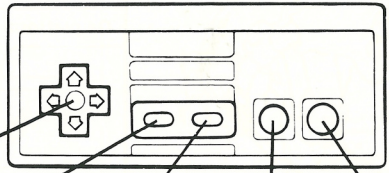
	REGULAR VOET	GOOFY VOET
Omhoog	Remmen	Versnellen
Omlaag	Versnellen	Remmen
Links	Links	Rechts
Rechts	Rechts	Links

DE A KNOP EN ZIJN FUNCTIE

Druk tegelijk op A en OMHOOG om te springen.

Druk op OMLAAG en op A om te bukken.

Druk op LINKS of RECHTS en op A om sneller te draaien. Druk na een draai of een sprong weer op A om door te gaan met de race.



Vierpuntsdruktoets | De Select toets | De Start toets | De B Knop | De A Knop

GEBRUIK JE FANTASIE IN DE FREESTYLE COMPETITIE

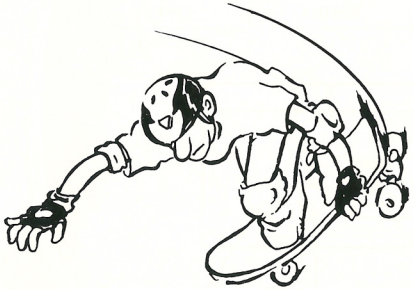
Het onderdeel heet wel freestyle, maar je krijgt niets voor niets. Je zult hard moeten werken om te scoren! Elke speler mag 10 keer de U-bocht afleggen (5 keer van elke kant). Probeer in die tijd zoveel mogelijk trucs uit te halen (zie pagina 33 voor details over de trucs).

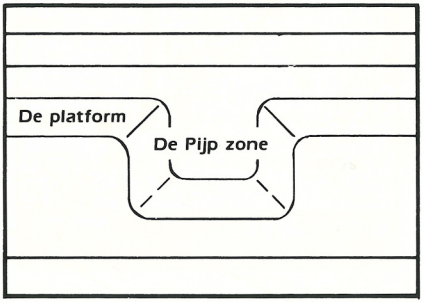
HOE SCORE JE IN DE U—BOCHT

Je begint op het platform, maar de echte actie speelt zich af in het kromme gedeelte.

Druk op A om het kromme gedeelte binnen te gaan. Als je in de buurt komt, moet je snel op A gaan drukken om meer snelheid te krijgen.

Probeer in het kromme gedeelte zoveel mogelijk trucs uit te halen (zie pagina 33).





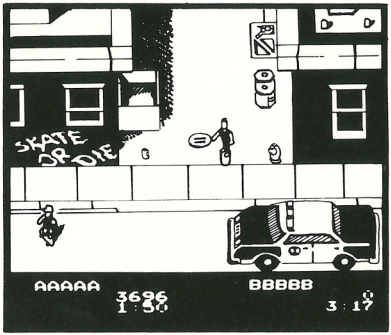
DE MOOISTE TRUCS

Imponeer de jury en haal de hoogste punten met de volgende trucs in de freestyle competitie.

uit te halen trucs	aantal keren dat je op de A knop moet drukken	richting op de vier-puntsdruktoets (afhankelijk van de rijrichting)
Kickturn	0	Achteruit
Rock 'N Roll	0	Vooruit
Foot Plant	1	Achteruit
Rail Slide	1	Vooruit
Hand Plant	2	Achteruit
Ollie	2	Vooruit
Aerial	0 = lage sprong 1 = middel sprong 2 = hoge sprong	Niet nodig

DE RACE

De race is een tocht door een van de guurste achterbuurten die je kunt vinden in de stad, Je moet in deze race zoveel mogelijk andere, gemene rijders van de weg rammen en onderweg het afval van de stoep trappen om bonuspunten te halen. Om dit te kunnen doen heb je de Punch & Kick tot je beschikking. Kies eerst REGULAR of GOOFY voet met de vierpuntsdruktoets en druk dan op A. De besturing is hetzelfde als bij de Bergaf Race (pagina 30).



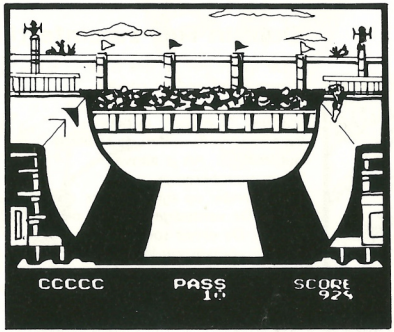
HOE GAAT DE PUNCH EN KICK

De Punch: Druk de vierpuntsdruktoets in de richting die je gaat en druk op A.

De Kick: Druk de vierpuntsdruktoets in de andere richting dan die je gaat en druk op A.
N.B.: Er zijn drie verschillende kicks-Hoog,middel & Laag.Druk op OMHOOG, samen met LINKS of RECHTS en A voor een hoge kick; LINKS of RECHTS samen met A voor een middel kick en OMLAAG, samen met LINKS of RECHTS en A voor een lage kick.

DE ADEMBENEMENDE HOGE SPRONG

Je hebt geen vliegbrevet nodig voor deze vlucht; je moet alleen volslagen gek zijn! Zet je helemaal in en maak er een mooie luchtshow van.



Hoe Vlieg Je

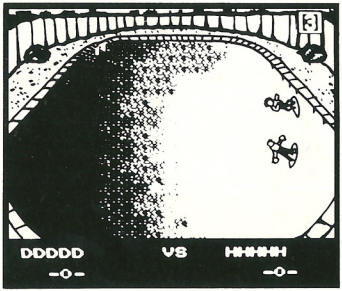
De meeste punten gaan naar de hoogste sprongen. Start vanaf het platform door op A te drukken. Maak meer snelheid met de Vierpuntsdruktoets en de B knop. Hoe sneller je op B drukt, hoe sneller je gaat.

Als je los komt, moet je op A drukken voor de actie. De truc is om als je op je hoogste punt bent, nog een keer op A te drukken. Je hebt in totaal 10 pogingen.

DE TWEEKAMP

Terwijl je rustig in Rodney's tuin staat te wachten op de barbecue, sta je plotseling midden in een gevecht in Rodney's leeggelopen zwembad. Je vecht tegen skateboards met houten knuppels. Dit is echt 'Skate or Die'!

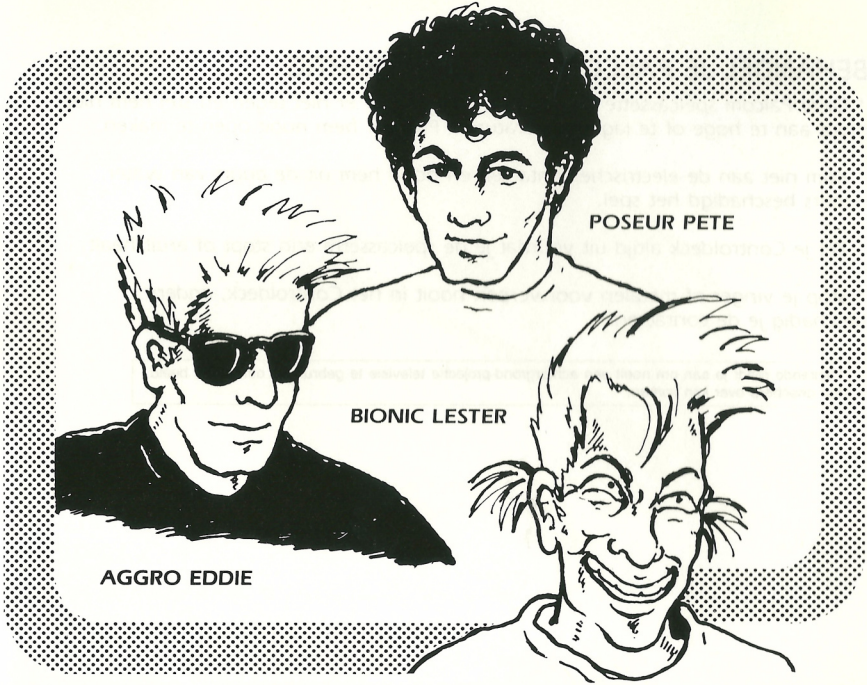
Duik in Het zwemfestijn



De speler met de stok is de aanvaller en degene zonder moet skaten voor zijn leven. Na vijf keer op en neer in het zwembad verwisselen de rollen automatisch. Als je aanvalt moet je proberen je tegenstander op zijn hoofd te raken. De verdediger moet je ontwijken. De eerste speler die 3 punten voorsprong heeft, is de winnaar. Als de ronde voorbij is, heb je na de pauze nog maar 2 verschilpunten nodig om te winnen. In het zwembad druk je op OMHOOG om achteruit te gaan. Voor het slaan druk je op A.

Bij het oefenen speel je tegen Pete (voor beginners), Eddie (voor gevorderden) of Lester (voor pro's). Kies je tegenstander en druk op A. In de Competitie speel je tegen een vriend.

Weet je nog-je kunt tot en met 8 personen spelen. Bij een oneven aantal gaat de laaste speler automatisch door naar de volgende ronde.


POSEUR PETE
BIONIC LESTER
AGGRO EDDIE

BEHANDEL JE PALCOM SPEL VOORZICHTIG

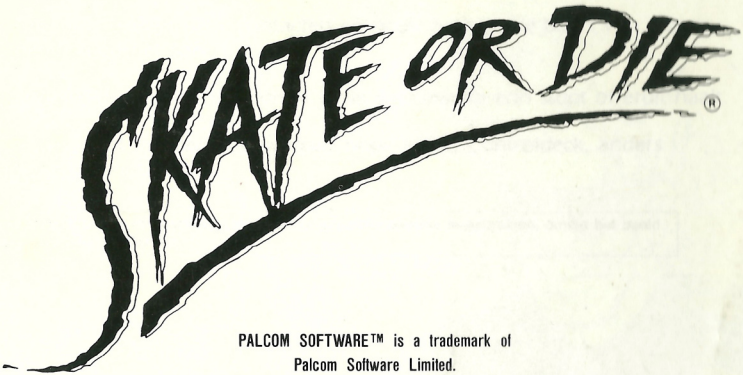
* Deze Palcom spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.

* Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigd het spel.

* Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.

* Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."



PALCOM SOFTWARE™ is a trademark of
Palcom Software Limited.
Skate or Die® is a registered trademark of
Electronic Arts.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
©1990 Konami

Printed in Japan
Imprime au Japon